

© KONAMI 1989

牌の魔術師TM

はいのまじゅつし

MSX2

VRAM128KB以上



RC765

ユーザース マニュアル
USER'S MANUAL



はじめに

このたびは、「^{はい まじゅつし}牌の魔術師^{か もと}」をお買^かい求^{もと}めいただき有^{ありがと}難うございます。

この「^{はい まじゅつし}牌の魔術師^{ほんかくてき}」は、本格的な4人^{にんまーじゃん}麻雀^{しこう}です。思考^{しこう}ルーチン・音声^{おんせいなど}等、実物^{じつぶつ}に近^{ちか}く再現^{さいげん}されていますので、臨場^{りんじょうかん}感あふれる麻雀^{まーじゃん}をお楽^{たの}しみください。

(注)「^{はい まじゅつし}牌の魔術師^{いっばん}」では、一般^{しやう}に使用^{おも}されていると思われるルール^{さいやう}を採用^{さいやう}しています。

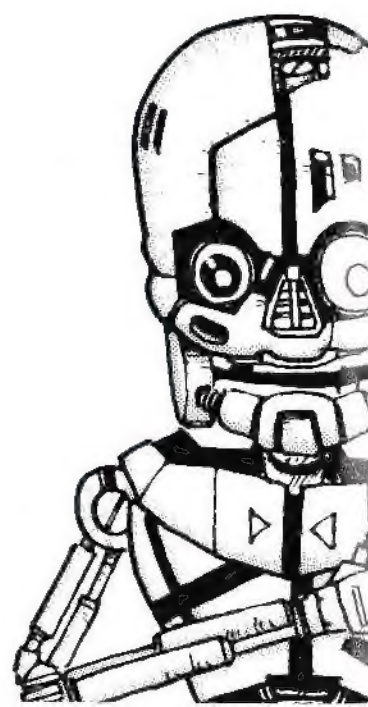
コナミの新^{しん}10倍^{ばい}カートリッジ(RC755)について

この「^{はい まじゅつし}牌の魔術師^{しん ばい}」は、新10倍^{しん ばい}カートリッジの各機能^{かくきのう}には対^{たい}応^{おう}していません。た^ただ^だし、新10倍^{しん ばい}カートリッジのSRAMセーブ^{たいおう}には対^{たい}応^{おう}しています。詳^{くわ}しくは、テータ^{くわ}のセーブ・ロードのページ^{さんしやう}を参^く照^だして下^{くだ}さい。



おんせいしゅつりよく 音声出力について

音源^{おんげん}に8ビットD/A^{デー エー}を採用^{さいやう}し、より人^{にんげん}間^{ちか}に近い音声^{おんせい}を実^{じつげん}現^{げん}しました。また、人^{にんげん}間^{ちか}の音声^{おんせい}以外^{いがい}にも、いろい^{しやう}ろと使用^{しやう}していますので、ど^{デー}れ^{エー}がD/A^{おと き}の音^きか聞^きき分^わけてお楽^{たの}しみ下^{くだ}さい。



牌の魔術師TM

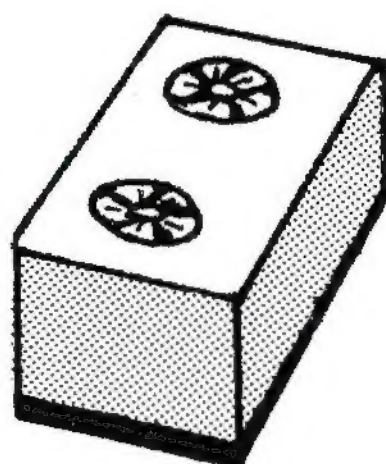
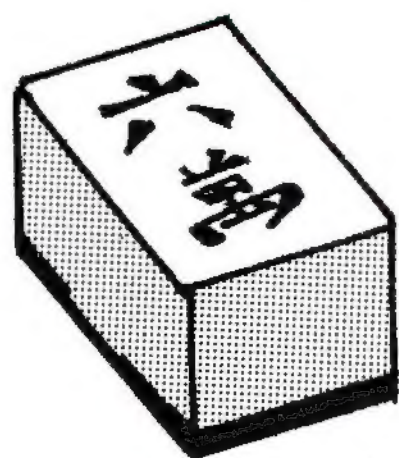
はいのまじゅつし

目次

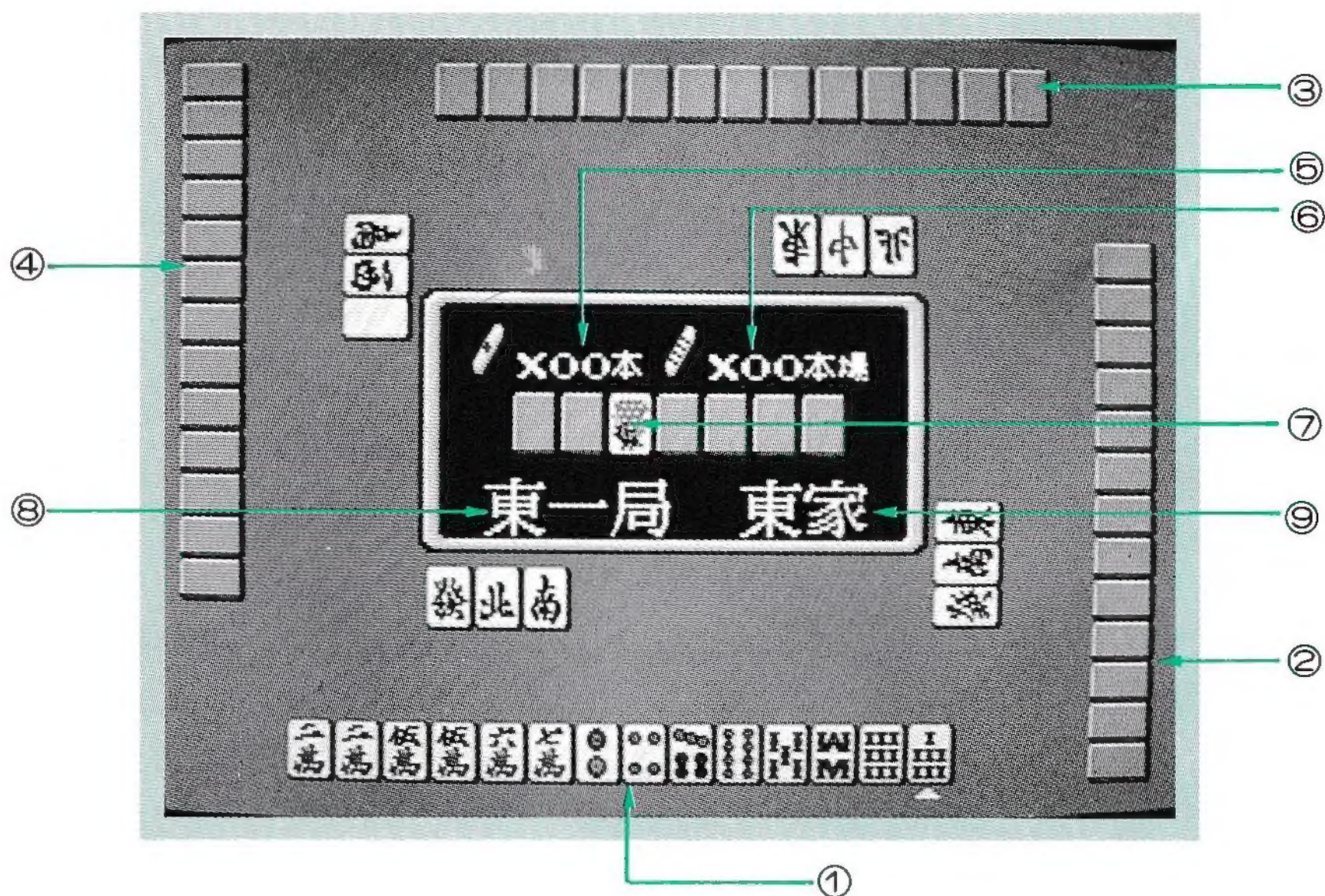
| | |
|--|----|
| ゲームの ^{すす} 進め方 ^{かた} | 4 |
| ゲーム ^が 画面 ^{めん} | 5 |
| 操作 ^{そう} 方法 ^{さほうほう} | 6 |
| 各種 ^{かくしゆ} ウインドウの ^{せつめい} 説明 | 7 |
| 基本 ^{きほん} ルール | 8 |
| BGM ^{ビージーエムせんたく} 選択 | 8 |
| 流局 ^{りゆうきよく} | 9 |
| 鳴 ^な き方 ^{かた} | 10 |
| 和 ^{あが} り方 ^{かた} | 11 |
| 対局 ^{たいきよく} の ^{しゆるい} 種類 | 12 |
| 性格 ^{せいかく} 設定 ^{せつてい} | 13 |
| ルール ^{せつてい} 設定 | 13 |
| 対戦 ^{たいせん} 相手 ^{あいて} 選択 ^{せんたく} | 14 |
| 画面 ^{がめん} 補正 ^{ほせい} | 14 |
| 半荘 ^{はんちやん} 終了 ^{しゆうりよう} 後の ^{とくてんひよう} 得点表示 ^じ | 14 |
| 戦績 ^{せんせき} 表示 ^{ひようじ} | 15 |
| データのセーブ | 15 |
| データのロード | 16 |
| 和 ^{あが} り役 ^{やく} | 17 |
| 符 ^ふ の ^{けいさん} 計算 | 18 |
| 点数 ^{てんすう} | 18 |
| 点数表 ^{てんすうひよう} | 19 |
| 対戦 ^{たいせん} 相手 ^{あいて} の ^{しょうかい} 紹介 | 20 |

ゲームの進め方

- (1) このゲームは、1人用です。
- (2) タイトルが表示され、**PUSH SPACE KEY** と表示されている間に、**SPACE** (トリガーA) を押すとゲームが始まります。
- (3) 対局の種類を選びます。
カーソルを合わせて、**SPACE** (トリガーA) を押して下さい。対局の種類について詳しくは、対局の種類のページを参照して下さい。
- (4) 何を設定したいのかを選びます。
カーソルを合わせて、**SPACE** (トリガーA) を押して下さい。各設定について詳しくは、各設定項目のページを参照して下さい。
- (5) すべて設定が終わって、「終了」を選ぶと「場所決め」へと進みます。
- (6) 「場所決め」では、表示されている4枚の牌の中から、1枚を選んでください。
- (7) サイコロが振られて親が決まり、そして、配牌されて対局が始まります。



ゲーム画面



① プレイヤーの手牌^{てはい}

②～④ 対戦相手の手牌^{たいせんあいて てはい}

⑤ リーチ棒の数^{ぼう かず}

⑥ シバ棒の数^{ぼう かず}

⑦ ドラ表示^{ひょうじ}

⑧ 場と局の表示^{ば きよく ひょうじ}

⑨ プレイヤーの風の表示^{かぜ ひょうじ とん} (東ならプレイヤーが親^{おや}です。)

操作方法

| 操作 | 動作 | 動作 |
|---------------|-----------|--------------------------|
| キーボード | ジョイスティック | |
| ← → | レバー「左」「右」 | すてはいせんたく 捨牌選択 |
| ↑ | レバー「上」 | ウインドウA オープン (注1) |
| ↓ | レバー「下」 | ウインドウC オープン (注2) |
| スペース SPACE | トリガー A | すてはいけつてい 捨牌決定 |
| シフト SHIFT | トリガー B | ひょうじ 表示されている役の消去 (注3) |

(注1) ウインドウA リーチ・カン・ツモ用ウインドウのこと

(注2) ウインドウC 得点・対戦相手の手牌のオープン・クローズ用
ウインドウのこと

(注3) 役表示を消去して、ドラや捨牌の確認を行う。

かく しゅ ウ イ ン ド ウ の せつ めい



(1) ウインドウA

リーチ、カン、ツモをする^{とき}に使用^{しよう}します。このウインドウはプレイヤーが牌を自摸^{はい つも}った状態^{じょうたい}で、カーソルの上^{うえ}(レバー上^{うえ})を押すと、ウインドウが開^あきます。

▶EXIT
リーチ
カン
ツモ

(2) ウインドウB

ポン、チー、カン、ロンをする^{とき}に使用^{しよう}します。このウインドウは、練習対局^{れんしゅうたいきよく}では自動^{じどう}的に開^あきます。実戦対局^{じっせんたいきよく}では対戦相手^{たいせんあいて}が捨牌^{すてはい}を行^{おこな}った時^{とき}に、**[SPACE]** (トリガーA) **[SHIFT]** (トリガーB) カーソル(レバー)のいずれかを押すとウインドウが開^あきます。

▶EXIT
ポ ン
チ ー
カ ン
ロ ン

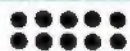
ただし、リーチがかかると、対局^{たいきよく}の種類^{しゅるい}を問^とわず、「ロン」または「ツモ」の時^{とき}、ウインドウは自動^{じどう}的に開^あきます。これを無視^{むし}すると「チョンボ」になるので、注意^{ちゅうい}してください。

(3) ウインドウC

得点^{とくてん}の表示^{ひょうじ}、対戦相手^{たいせんあいて}の手牌^{てはい}のオープン・クローズする^{とき}に使用^{しよう}します。このウインドウは、プレイヤーが自摸^{つも}った状態^{じょうたい}でカーソルの下^{した}(レバー下^{した})を押すとウインドウが開^あきます。

▶EXIT
トクテン
オープン





基本ルールは次の通りです。

- (1) スタート時の持ち点は、25000点です。
- (2) 後付けありです。
- (3) リーチ棒は、リーチ和り取りです。
- (4) 5本場から二翻縛りです。(ルール設定で、二翻縛りを「○」に設定した場合)
- (5) ドラは、表裏共に次牌です。
- (6) テンパイ料は、場3000点です。



このゲームには、4曲のBGMから好きなBGMを選択できます。選択は、ファンクションキーで行います。

f・1

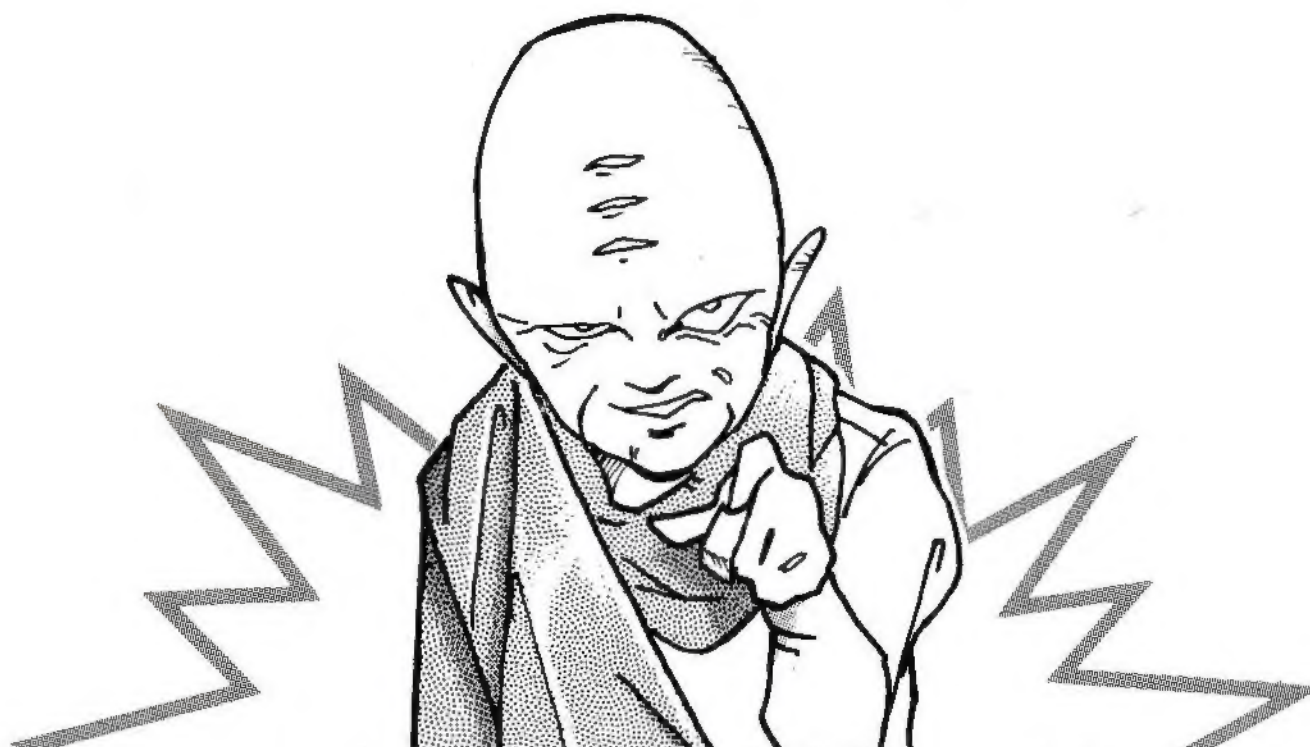
BGMを消す

f・2

～

f・5

BGMを鳴らす





りゅうきよく
流局には、次の六種類があります。

★**荒牌**

さいご はい す だれ あが
最後の牌を捨てても誰にも和りがないと流局です。

★**三家和**

ひとり すてはい た さんにん きようぎしゃ どうじ
一人の捨て牌で、他の三人の競技者が同時に「ロン」すると流局です。

★**四開檣**

かんつ よんくみかんせい りゅうきよく
槓子が四組完成すると流局です。(ただし、ひとりで完成させると役満になります。)

★**四風連打**

な だいいちじゆん よ にんともおな かぜはい す りゅうきよく
鳴きのない第一巡に、四人共同し風牌を捨てると流局です。

★**四人立直**

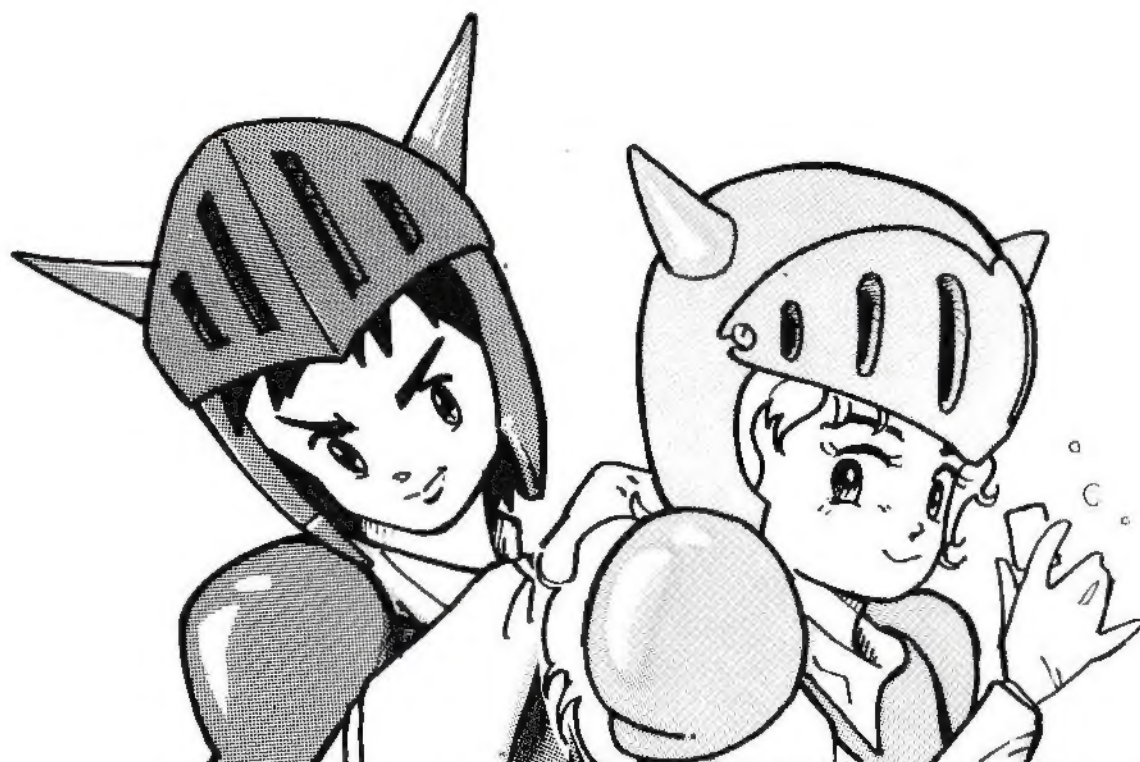
よ にん リーち せいりつ りゅうきよく
四人の立直が成立すると流局です。

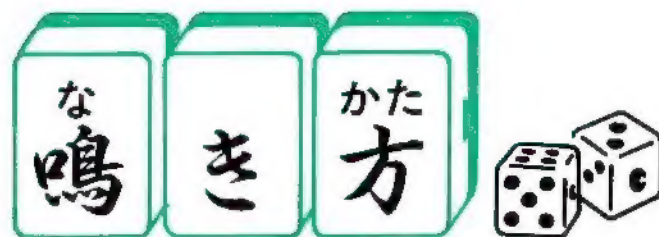
★**九種九牌倒牌**

だいいち つ も やおちゅうはい きゅうしゅ い じょう りゅうきよく
第一自摸で、么九牌が九種以上あると、流局にすることができます。

りゅうきよく
流局するかしないかは、表示されたウインドウのカーソルで選
たく、**[SPACE]**(トリガーA)を押します。

▶ **EXIT**
タオパイ





★リーチ

- (1) 捨てたい牌に、カーソルを合わせます。
- (2) ウインドウAを、開きます。
- (3) 「リーチ」に、カーソルを合わせ、SPACE (トリガーA) を押します。
- (4) リーチが可能ならば、リーチがかかります。聴牌していなかったり、振り聴であったり、プレイヤーの自摸がない場合はリーチがかかりません。

★ポン

- (1) ウインドウBが開いている状態で「ポン」に、カーソルを合わせ、SPACE (トリガーA) を押します。
- (2) 「ポン」が可能ならば、鳴き牌が表示されて、捨牌選択となります。

★チー

- (1) ウインドウBが開いている状態で「チー」に、カーソルを合わせ、SPACE (トリガーA) を押します。
- (2) 「チー」が可能ならば、鳴きのパターンの選択になり、どのパターンかをカーソルに合わせ、SPACE (トリガーA) を押します。
- (3) 鳴き牌が表示されて、捨牌選択となります。

★ミンカン

- (1) ウインドウBが開いている状態で「カン」に、カーソルを合わせ、SPACE (トリガーA) を押します。
- (2) 「カン」が可能ならば、鳴きのパターンの選択になり、どのパターンかをカーソルに合わせ、SPACE (トリガーA) を押します。
- (3) 鳴き牌が表示されて、捨牌選択となります。

★アンカン (ポンをカンにする)

- (1) ウインドウAが開いている状態で「カン」に、カーソルを合わせ、SPACE (トリガーA) を押します。

- (2) 「カン」が可能ならば、鳴きのパターンの選択になり、どのパターンかをカーソルを合わせ、**[SPACE]** (トリガーA) を押します。
- (3) カンドラが表示され、嶺上牌を自摸ってきて、鳴き牌が表示されて、捨牌選択となります。

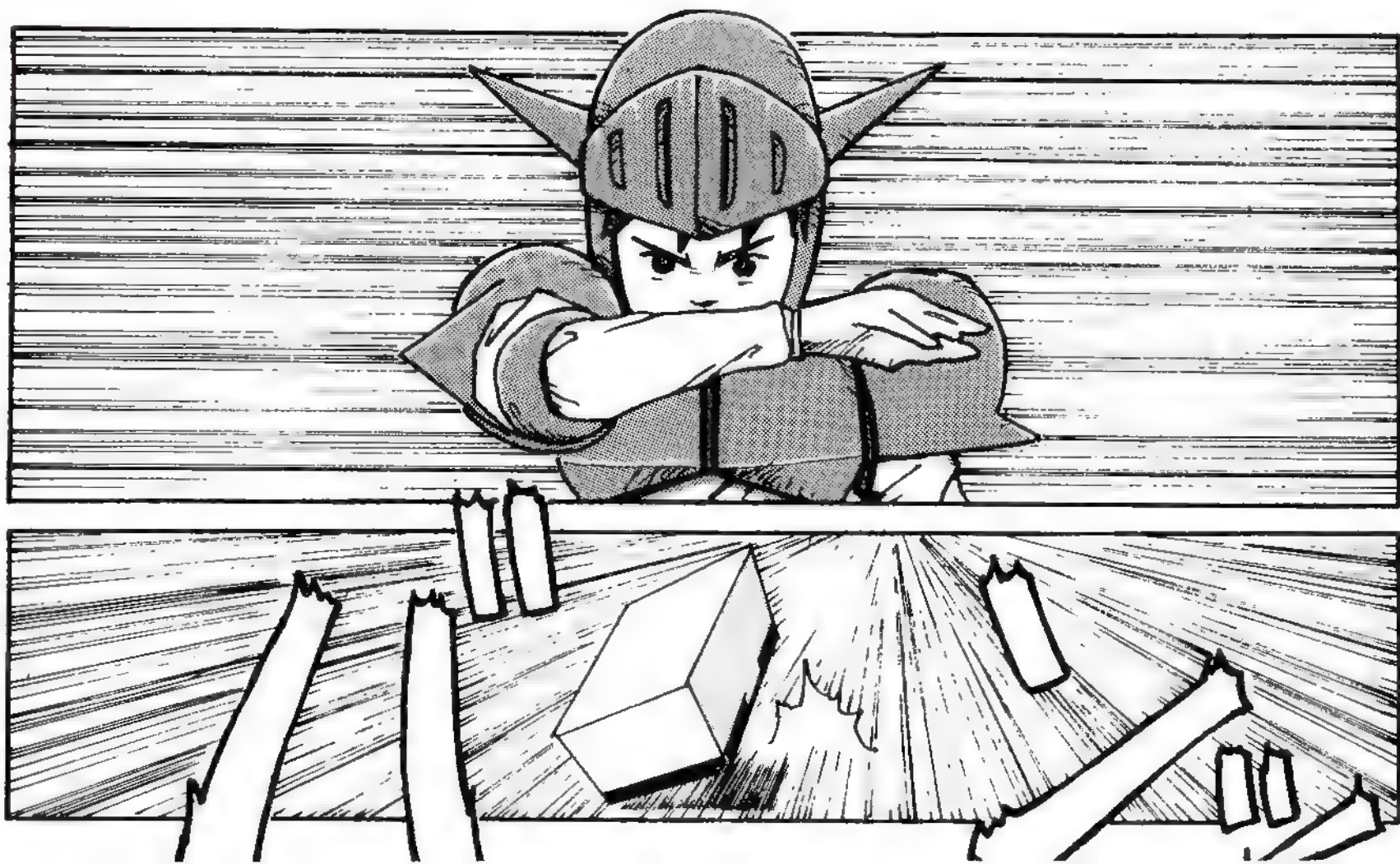


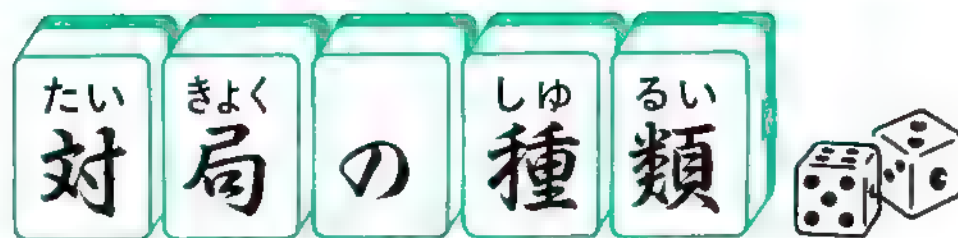
★ロン

- (1) ウィンドウBが開いている状態で「ロン」にカーソルを合わせ、**[SPACE]** (トリガーA) を押します。
- (2) 練習対局では、聴牌していなかったり、振り聴だと「ロン」できません。
実戦対局では、聴牌していなかったり、振り聴だと「チョンボ」になります。

★ツモ

- (1) ウィンドウAが開いている状態で「ツモ」にカーソルを合わせ、**[SPACE]** (トリガーA) を押します。
- (2) 練習対局では、聴牌していないと「ツモ」できません。実戦対局では、聴牌していないと「チョンボ」になります。





れんしゅうたいきよく
練習対局

1. 初心者向きです。
2. 対戦相手の手牌が見れるオープンモードが付いています。
3. 鳴ける牌や和れる牌が捨てられると、ウインドウB（注4）が開きます。

じっせんたいきよく
実戦対局

1. 中級者以上向きです。
2. 対戦相手の手牌が見れるオープンモードは付いていません。
3. ウインドウB（注4）を、プレイヤーが開きます。
4. 誤栄・錯和などによるチョンボがあります。
5. 「コナミの新10倍カートリッジ」に内蔵されているSRAMにセーブできます。

（注4）ウインドウB ポン・チー・カン・ロン用ウインドウのこと



せい かく せっ てい 性 格 設 定

このモードは、対戦相手の性格（打ち方の傾向）を変更したり、対戦相手の性格確認をしたりするモードです。

せっていほうほう 設定方法

- (1) 設定したい対戦相手にカーソルを合わせる。この時、**[SPACE]**（トリガーA）で決定、**[SHIFT]**（トリガーB）で性格設定モードから出ます。
- (2) 設定したい項目に、カーソルを合わせる。この時、**[SPACE]**（トリガーA）でレベルメーターが増え、**[SHIFT]**（トリガーB）でレベルメーターが減ります。
- (3) 終了の項目に合わせて、**[SPACE]**（トリガーA）を押すと、(1)へ戻ります。

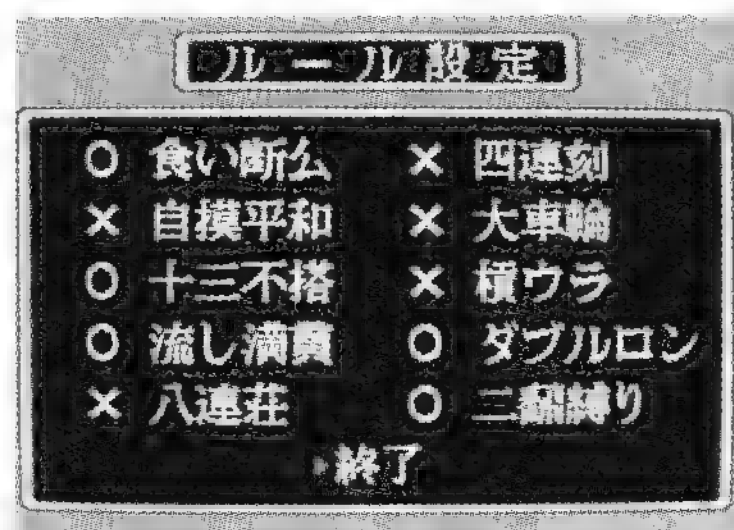


ル ル せっ てい ル ル 設 定

10種類のルール（食い断么・自摸平和・十三不搭・流し満貫・八連荘・四連刻・大車輪・槓ウラ・ダブルロン・二翻縛り）を、採用するかどうかを決めます。

せっていほうほう 設定方法

- (1) 項目にカーソルを合わせて、**[SPACE]**（トリガーA）を押すと、×なら○へ、○なら×へ、変わります。（○は採用、×は不採用）
- (2) 終了の項目に合わせて、**[SPACE]**（トリガーA）を押すと、ルール設定のモードから出ます。



対戦相手選択

画面補正

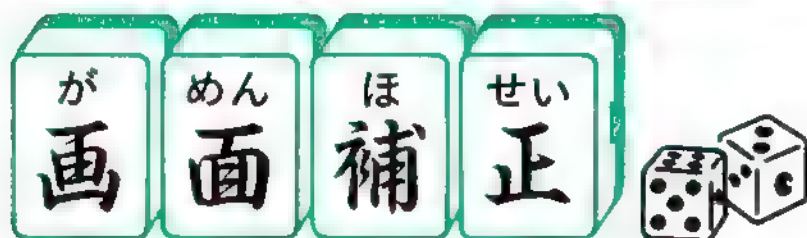
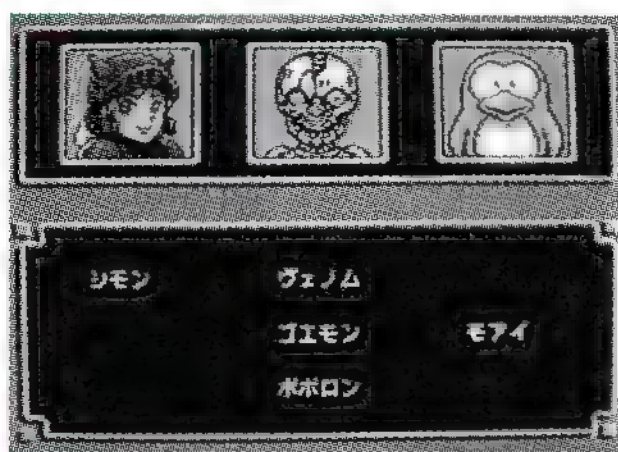
半荘終了時の得点表示



好きな対戦相手を8人の中から3人選びます。

せんたくほうほう 選択方法

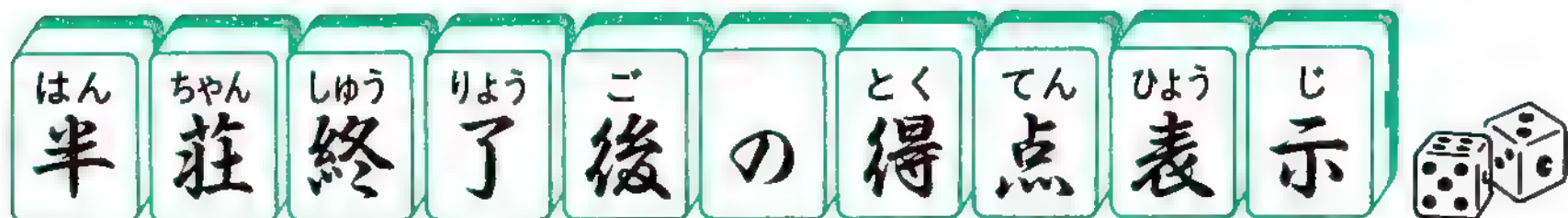
選択したい対戦相手に、カーソルを合わせて、
SPACE (トリガーA) を押します。3人選択
すると自動的にこのモードから出ます。



対局を始める前に、画面のズレを補正するモードです。

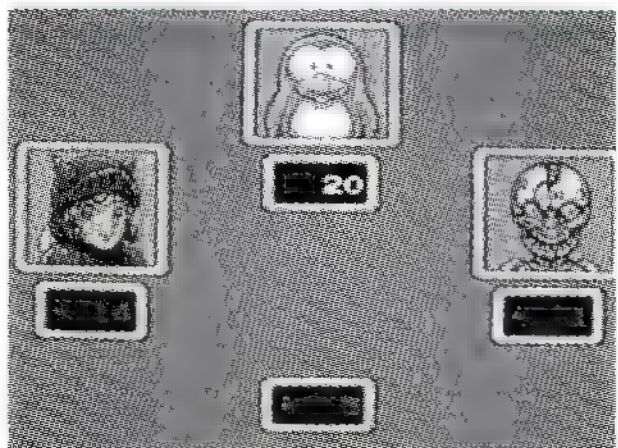
ほせいほうほう 補正方法

カーソル(スティック)で画面が上下左右へと動
きます。すべての対戦相手がバランスよく表示さ
れるように調整して下さい。調整が終わった時、
SPACE (トリガーA) を押すとこのモードか
ら出ます。



半荘終了後に得点表示を行います。この得点は
30,000点未満は100点の位を切り上げ、そして30,
000点以上は100点の位を切り捨ててから万と千を、
原点(30,000点)からプラス・マイナスで表示した
ものです。もちろんトップの人には、トップ賞も計
算されています。

この時、対戦相手の表情が、勝ち負けでいろいろ
と変化します。



戦績表示

半荘を終了して、得点表示を行った後、今までの得点の合計と半荘回数が、表示されます。このデータは、半荘を続行すると保存されますが、終了すると消えてしまいます。また、実戦対局時には、これらのデータをSRAMにセーブできます。詳しくは、次のデータのセーブを参照して下さい。

| NAME | SCORE | ROUND |
|---------|-------|-------|
| PLAYER | 44 | 03 |
| リモン | 0 | 00 |
| アフロディーテ | 0 | 00 |
| スナッチャー | 0 | 03 |
| ヴェノム | 0 | 00 |
| ゴエモン | 0 | 03 |
| ボボロン | 0 | 00 |
| ペンギン | 0 | 03 |
| モアイ | 0 | 00 |

データのセーブ

- データのセーブは、「コナミの新10倍カートリッジ」に内蔵されているSRAMにのみセーブできます。
- 実戦対局でのみセーブできます。(練習対局ではセーブできません。)
- セーブできるのは、対戦相手の性格、プレイヤーと対戦相手の得点と半荘回数です。

セーブ方法

- 2スロットに「コナミの新10倍カートリッジ」がセットされていると、戦績表示後、終了もしくは続行を選ぶとセーブモードに入ります。
- 画面のメッセージに従い、セーブまたは終了のどちらかにカーソルを合わせて **SPACE** (トリガーA) を押します。
- 「セーブできません」と表示された時 (2) の状態に戻りますので、再度、同じ操作をしてください。それでもセーブできない場合は、SRAMにセーブ領域がない (他のゲームをセーブしてある) 可能性がありますので、他のゲームのデータを消去してから使用してください。

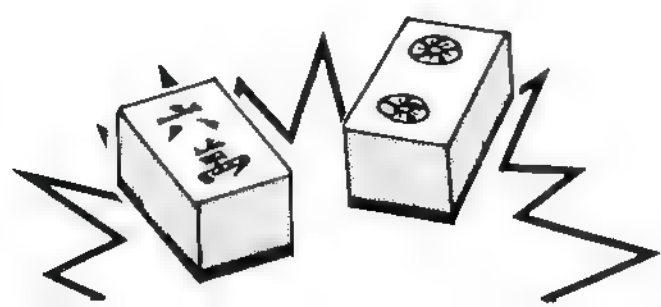


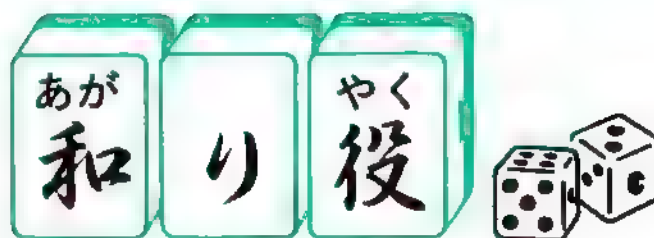
データのロード

- (1) データのロードは、「コナミの新10倍カートリッジ」に内蔵されているSRAMからのみロードできます。
- (2) 実戦対局でのみロードできます。(練習対局ではロードできません。)
- (3) ロードできるのは、対戦相手の性格、プレイヤーと対戦相手の得点と半荘回数です。

ロード方法

- (1) 2スロットに「コナミの新10倍カートリッジ」がセットされていると、実戦対局を選ぶとロードモードに入ります。
- (2) 画面のメッセージに従い、ロードまたは終了のどちらかにカーソルを合わせて[SPACE] (トリガーA) を押します。
- (3) 「ロードできません」と表示された時(2)の状態に戻りますので、再度、同じ操作をしてください。それでもロードできない場合は、一度電源を切って、最初からやり直してください。





さいよう あが やく きじゆつ ふ さいよう
採用した和り役（記述されていないものは不採用）

(1) 一翻役

リー ち 一 ぼつ びん ふ ぜん ぜん ちん たん や お ち ゅ う い ー べ い こ う りん し やん か い ほう は い て い つ も
立直・一発・平和・門前清・断么九・一盃口・嶺上開花・海底撈月

ほ ー て い ろ ん
河底撈魚

めん ぜん り やん ふ あん
(門前二翻)

ち やん た さん し ゃく どう じ ゅ ん い つ き つ う か ん
全帯么・三色同順・一气通貫

(2) 二翻役

り やん べ い こ う さん し ゃく どう こ う さん あん こ う さん か ん つ さん れん こ う ほ ん ろ う どう し ゃう さん げ ん ト イ ト イ
二盃口・三色同刻・三暗刻・三槓子・三連刻・混老頭・小三元・対々和

ち ー と い つ
七対子

めん ぜん さん ふ あん
(門前三翻)

ほ ん い つ じ ゅ ん ち やん た
混一色・純帯么

(3) 五翻役

めん ぜん り やん ふ あん
(門前六翻)

ち ん い つ
清一色

(4) 役満

す ー あん こ う す ー か ん つ だ い さん げ ん し ゃう す ー し い つ う い ー そ ー ち ん ろ う どう り ゅ う い ー そ ー ち ゅ う れ ん ぼ ー と ん
四暗刻・四槓子・大三元・小四喜・字一色・清老頭・緑一色・九連宝燈

こ く し む そ う て ん ぼ ー ち い ぼ ー れ ん ぼ ー
国士無双・天和・地和・人和

さいよう ふ さいよう き やく まん
(採用・不採用が決めれる役満)

す ー れん こ う だ い し や り ん ば ー れん ち ゃ ん
四連刻・大車輪・八連荘

(5) ダブル役満

す ー あん こ う た ん き こ く し む そ う め ん ま だ い す ー し い じ ゅ ん せ い ち ゅ う れ ん ぼ ー と ん
四暗刻単吊・国士無双13面待ち・大四喜・純正九連宝燈

(6) 特別役

な が ま ん が ん し ー さん ふ た ー
流し満貫・十三不塔



- (1) **副底** ふーてー 和りに与えられる基本点 (20点) あが あた き ほんてん
- (2) **加符点** か ふ てん 門前清栄和りの場合、加符される点 (10点) めんぜんしんろんあが ば あい か ふ てん てん
- (3) **和了点** ほーら てん 手持ち点と和型点 て も てん あがりたてん

手持ち点 て も てん

| | | 中張牌 <small>ちゅうちやんぱい</small> | 么九牌 <small>やおちゅうぱい</small> | 翻 牌 <small>ふあん ぱい</small> |
|------------------------|--------------------------|-----------------------------|----------------------------|---------------------------|
| 刻子 <small>こうつ</small> | 明刻子 <small>みんこうつ</small> | 2 | 4 | 4 |
| | 暗刻子 <small>あんこうつ</small> | 4 | 8 | 8 |
| 槓子 <small>かんつ</small> | 明槓子 <small>みんかんつ</small> | 8 | 16 | 16 |
| | 暗槓子 <small>あんかんつ</small> | 16 | 32 | 32 |
| 対子 <small>たい づ</small> | | 0 | 0 | 2 |

和り点 あが てん

辺張聴・嵌張聴・単吊聴 べんちやんまち かんちやんまち たん き まち (2点) てん

両面聴・双碰聴 りやめんまち しゃんぽんまち (0点) てん

(4) **摸和の場合** もーほー ば あい (2点) てん

★上記の点数をすべて加え、一の位を切り上げた値を符とします。

ただし、七対子の場合は30符とします。



ダブル役満 やくまん

役満 やくまん

13翻以上 ふあん い じょう

10翻以上 ふあん い じょう

8翻以上 ふあん い じょう

6翻以上 ふあん い じょう

5翻以上 ふあん い じょう

1～4翻 ふあん

数え役満 かぞえ やくまん

3倍満 ばいまん

倍満 ばいまん

跳満 はねまん

満貫 まんがん

点数表参照 てんすうひょうさんしやう

(親 96000点・子 64000点) おや てん こ てん

(親 48000点・子 32000点) おや てん こ てん

(親 48000点・子 32000点) おや てん こ てん

(親 36000点・子 24000点) おや てん こ てん

(親 24000点・子 16000点) おや てん こ てん

(親 18000点・子 12000点) おや てん こ てん

(親 12000点・子 8000点) おや てん こ てん



おや
(親)

| | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 |
|--------------|--------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| いーふあん 一翻 | 1000 400 | 1500 500 | 2000 700 | 2400 800 | 2900 1000 | 3400 1200 | 3900 1300 | 4400 1500 |
| りやんふあん 二翻 | 2000 700 | 2900 1000 | 3900 1300 | 4800 1600 | 5800 2000 | 6800 2300 | 7700 2600 | 8700 2900 |
| さんふあん 三翻 | 3900 1300 | 5800 2000 | 7700 2600 | 9600 3200 | 11600 3900 | 12000 4000 | 12000 4000 | 12000 4000 |
| すーふあん 四翻 | 7700 2600 | 11600 3900 | 12000 4000 | 12000 4000 | 12000 4000 | 12000 4000 | 12000 4000 | 12000 4000 |

★得点欄の上の点数は、栄和の点数。下の点数は、摸和の時に、子1人から受ける点数

こ
(子)

| | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 |
|--------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| いーふあん 一翻 | 700 400 200 | 1000 500 300 | 1300 700 400 | 1600 800 400 | 2000 1000 500 | 2300 1200 600 | 2600 1300 700 | 2900 1500 800 |
| りやんふあん 二翻 | 1300 700 400 | 2000 1000 500 | 2600 1300 700 | 3200 1600 800 | 3900 2600 1300 | 4500 2300 1200 | 5200 2600 1300 | 5800 2900 1500 |
| さんふあん 三翻 | 2600 1300 700 | 3900 2000 1000 | 5200 2600 1300 | 6400 3200 1600 | 7700 3900 2000 | 8000 4000 2000 | 8000 4000 2000 | 8000 4000 2000 |
| すーふあん 四翻 | 5200 2600 1300 | 7700 3900 2000 | 8000 4000 2000 | 8000 4000 2000 | 8000 4000 2000 | 8000 4000 2000 | 8000 4000 2000 | 8000 4000 2000 |

★得点欄の上段の点数は、栄和の点数。中段の点数は、摸和の時に、親から受ける点数。

下段の点数は、摸和の時に、子から受ける点数。

たい せん あい て の しょう かい
対 戦 相 手 の 紹 介



ポポロン

まじょうでんせつ 魔城伝説、めいきゅう かつやく 活躍した
えいゆう 英雄。

こんかい 今回は、きし だいひょう 騎士代表として、まーじゃん ちょうせん 麻雀に挑戦

アフロディーテ

こんかい 今回のこういってん 紅一点。かのじょ 彼女をいじめると、
ダンナのポポロンがコワイぞ～！



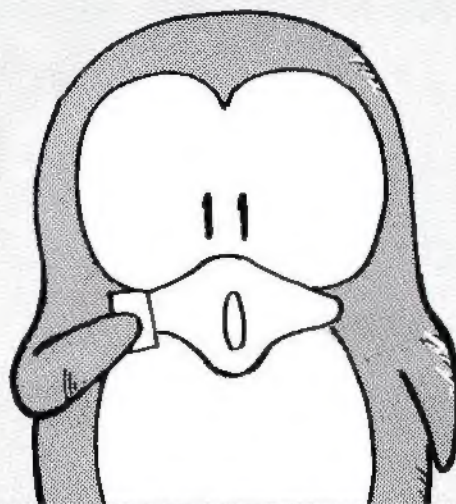


シモン

トランシルバニアの英雄も今やムチと
ロウソクを持って変態の道へ。何が彼
を変えたのか。

ペンギン

またまた登場のペンギン。どこにでも
出てくるへんな奴。最近、人は彼のこ
とを、コナミのゲーム荒らしという。

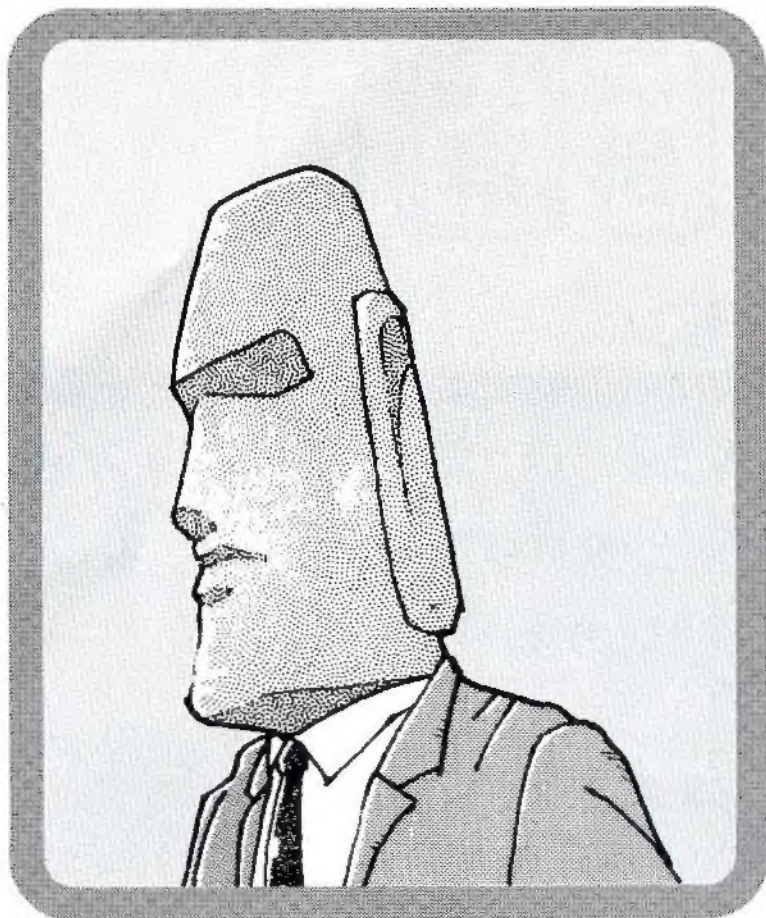


ゴエモン



ぬすつとだいひよう
盗人代表のゴエモン。

まーじゃんかい てんぼう ぬすつと な
麻雀界でも、点棒の盗人として名をと
どろかしている。点棒を盗まれぬよう
ちゅうい ひつよう
注意が必要だ。

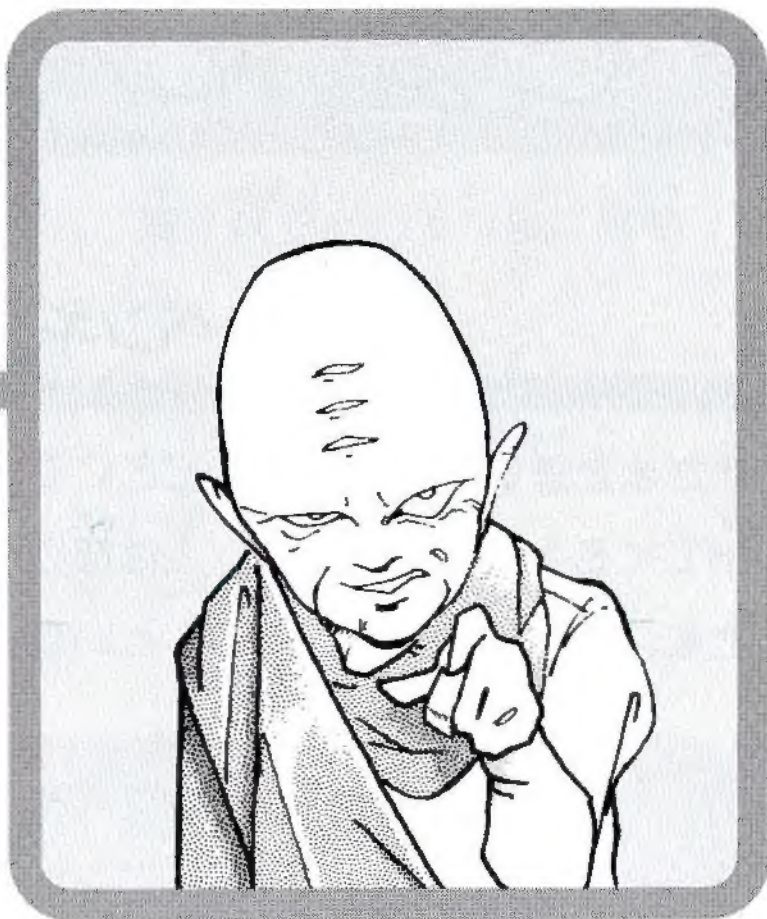


モアイ

はるばる^{みなみ}南のイースター^{とう}島から^{こんかい}今回は
麻雀^{まーじゃん}でお目見え。果して、どんな^{はた}麻雀^{まーじゃん}
をするやらお手並^{てなみはいけん}拝見。

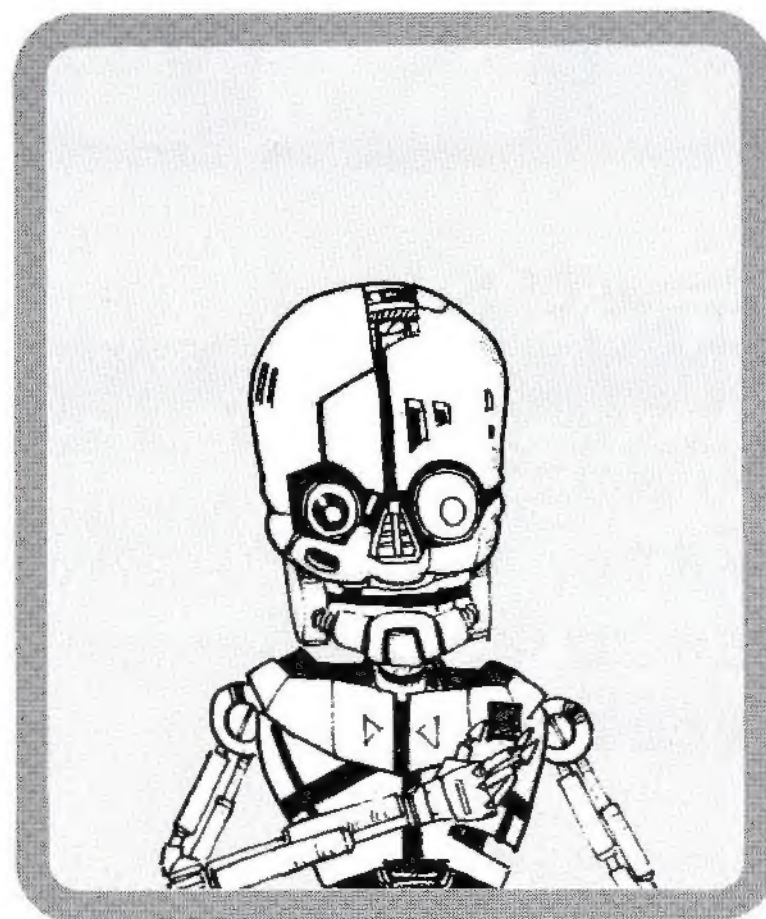
ヴェノム

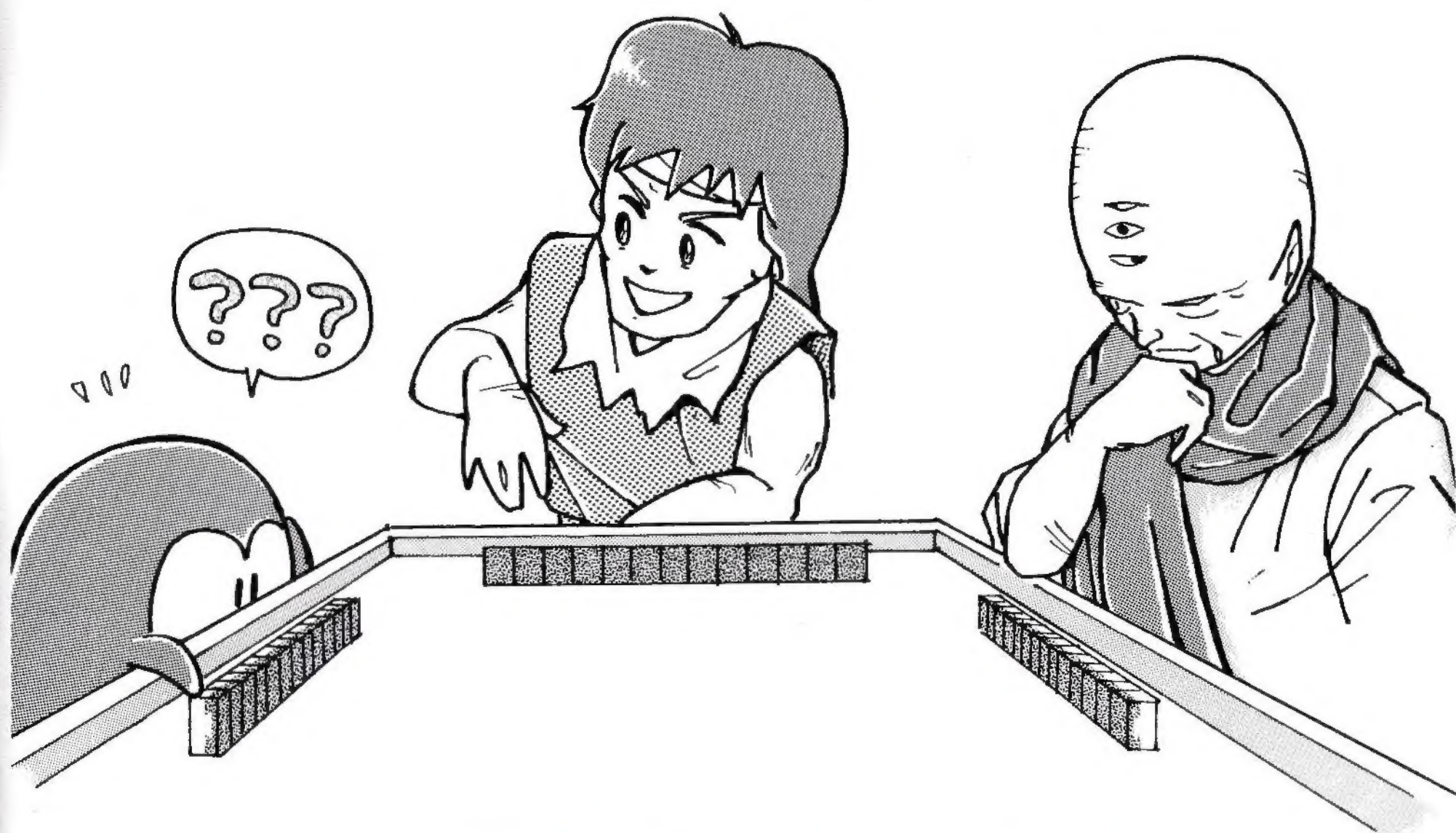
グラディウスシリーズだけでなく、^た他
のシリーズへも^{しんりやく}侵略^{はじ}を始めた^{あくま}悪魔。こ
れを^{あし}足がかりに、^た他のゲームにも、^{しん}侵
^{りやく}略をするのだろうか。



スナッチャー

ジャンカーから^に逃げているうちに、い
つのまにか覚えた^{おぼ}麻雀^{まーじゃん}。今では彼は、^{いま}
^{かんき}雀鬼^かと化してしまい、^{ひそ}秘かに^{ふつつ}復活を^{ねら}狙
っているのであった。





注意事項およびお願い

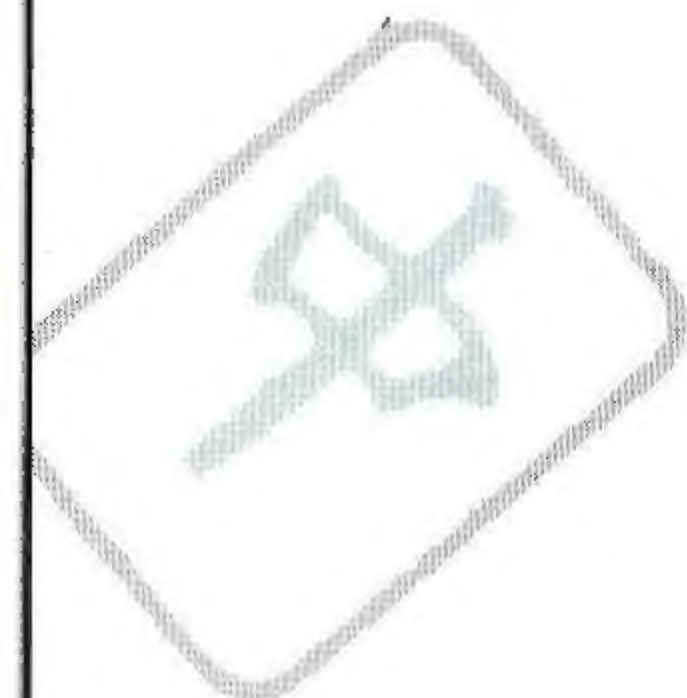
1. 落丁・乱丁を除き、この取扱説明書の再発行はいたしません。
2. RC765は **MSX2** および **MSX2+** 規格のパーソナルコンピュータにてご使用いただけます。
3. カートリッジを着脱するときは必ず本体電源をOFFにして下さい。
4. 精密機器ですから絶対分解しないでください。
5. 長時間にわたりゲームをする時は、1時間ごとに10～20分の休憩をしましょう。
6. この商品はコナミ工業株式会社が開発したオリジナル作品です。当社の許可なく、映像、音響、プログラム、印刷物などの、全部または一部を複製することを禁じます。
7. 商品は慎重に検査し、万全を期して出荷しておりますが、万一お気づきの点がございましたら下記の「コナミ株式会社営業部・**MSX** 係」にご連絡ください。

関東地区：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03-264-5678

関西地区：〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL.06-334-0335

★なお、商品を直接お送り頂く前に必ず電話等でご連絡下さるようお願い致します。

MSX マークは株式会社アスキーの登録商標です。



コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL. 03-264-5678(代)
〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18 TEL. 06-334-0335(代)

コナミ・テレホンサービス

【北海道地区】札幌 011(851)3000 【関西地区】大阪 06(334)0399
【東北地区】青森 0177(22)5731 【四国地区】松山 0899(33)3399
秋田 0188(24)7000 【九州地区】福岡 092(715)8200
【関東地区】東京 03(262)9110 大牟田 0944(55)4444
【北陸地区】新潟 025(229)1141 鹿児島 0994(72)0606

